# MANARA

## FIGURINES EXCLUSIVES DE COLLECTION

**Lou-Lou** **16**

Les Aventures africaines
de Giuseppe Bergman

Ne convient pas aux enfants de moins de 14 ans
FABRIQUÉ EN CHINE

Altaya

www.altaya.fr

MANARA

# Milo Manara

**éditeur**
Ediciones Altaya, S.A.
Avda. Diagonal, 545
08029 Barcelona
**président**
Roberto Altarriba
**directeur général**
Mauricio Altarriba
**responsable de produit**
Charlotte Saigne

**réalisation**
Sintagma Creaciones Editoriales S.L.
C. Tuset, 19, 4°,3ª
08006 Barcelona, Espagne
**directeur**
Jordi Altarriba
**coordination éditoriale**
Mireia Ferrer, Guillermo Rodriguez
**assistants d'édition**
Emma Lladó, Xavier Verdaguer
**conception graphique**
David Guerra Estudio, Ramon Julià
**textes**
Jaime Vidal
**édition**
Carmen Soler

**Illustrations**
© Manara, *Les Yeux de Pandora* ;
Les Humanoïdes Associés S.A.S. - Paris

Les vignettes illustrant les articles sont (sauf mention) :
© Manara, Les Humanoïdes Associés S.A.S., SEFAM

**photogravure**
Ungraf (Barcelone)
**impression**
Rotocayfo (Barcelone)
Impreso en España - Imprimé en Espagne
© 2007, Ediciones Altaya, S.A.
**distribution**
Pour la France
NMPP
Pour la Belgique
AMP rue de la Petite-Ile, 1
1070 Bruxelles
Tél. : (02) 525 14 11
Pour la Suisse
Naville 38-42, avenue Vibert
CH – 1227 Carouge – GE
Tél. : (022) 308 04 44
Pour le Québec
Messageries Benjamin
9600 Jean Milot Ville Lasalle
Québec H8R 1X7 Tél. : (514) 364 1780
**ventes**
Dépositaires et diffuseurs de presse
Pomévente

**abonnement**
Pour vous abonner à une collection :
www.altaya.fr
Ou par courrier :
Data Base Factory
90, bd National
92258 La Garenne-Colombes Cedex
Téléphone reservé aux abonnés :
08 92 23 15 25 (0,34 € min)
(de 8 h 30 à 17 h 30 du lundi au vendredi)

Pour commander un numero ou payer vos factures d'abonnement, contactez le service clients :
www.macollection.fr

**administration, marketing, édition**
Éditions Cobra
18-22 rue des Poissonniers
92200 Neuilly-sur-Seine

**directeur**
Cyrille Prévost

**marketing**
Eve Boulan-Périvier

**édition**
Marie Renault

**adaptation**
Catherine Hardy

**traduction**
Michel Beauvais

Dépôt légal : à parution
Dépôt en Espagne : B.30204-2007



Le prix de ce numéro comprend le prix du fascicule et celui de la miniature. Miniature pour collectionneurs adultes, ne convient pas aux enfants de moins de 14 ans. Toute reproduction, même partielle, de cette publication est interdite sans l'autorisation préalable de l'éditeur. Tous droits réservés. Cette publication ne peut être prêtée, revendue, louée ou utilisée à des fins commerciales.


Les quatre pages centrales et détachables du fascicule sont extraites d'une BD de Manara. Au fil des numéros de la collection, vous pourrez reconstituer ces œuvres dans leur intégralité.

# HALLUCINATION

Les vrais cinéphiles se souviendront du répliquant Roy (Rutger Hauer), l'androïde poursuivi par Deckard (Harrison Ford) dans *Blade Runner* (1982). Ils se rappelleront aussi de cette scène, triste et poignante (« Tous ces instants se perdront dans le temps, comme des larmes dans la pluie. Il est temps de mourir » dit Roy), qui anéantit Deckard – et où seuls les plus innocents peuvent penser qu'il est sauvé. Dans ce film, Ridley Scott a su créer un univers étrange, à l'atmosphère oppressante et au décor inquiétant.

C'est un mélange de sophistication et de décadence extrêmes. C'est ainsi le fruit de l'hallucination provoquée par l'air vicié et une pluie contaminée, qui touche tout le monde. Ce film culte a inspiré, outre des cinéastes, un grand nombre d'artistes au cours des années 1980. Milo Manara en fait partie.
Les références à *Blade Runner* dans son œuvre sont en effet nombreuses. Ainsi, beaucoup de ses vignettes semblent tout droit sorties de la ville filmée par Ridley Scott : aussi futuriste que délabrée, elle voit évoluer des êtres humains et des androïdes, plus humains que les hommes eux-mêmes.
Dans *Voyage à Tulum* (écrit avec Fellini) et *Piranèse, la planète prison*, on retrouve le même univers lugubre et cauchemardesque, qui nous entraîne vers l'irréel.
Reprenant l'idée développée dans *Blade Runner* – qui montre à quel point l'identité humaine est fragile –, Manara analyse

*Sur la planète Piranèse vit une espèce dénuée de scrupules : elle abuse sauvagement des prisonnières, réduites à l'état d'esclaves sexuelles.*

*Manara a été très influencé par l'esthétique de* Blade Runner, *qui a marqué toute une génération. Il a rendu hommage au film de Ridley Scott lors de l'exposition « Sirenae ». Celle-ci a eut lieu au printemps 2002, à Naples, dans le cadre du prestigieux Salon international de la bande dessinée Comicon.*

*HP ne peut contrôler un rêve hallucinant : ayant rapetissé, il vole vers le pubis d'une jolie femme. Il voyage à l'intérieur du tunnel obscur du désir, mais il ne va pas tarder à découvrir que son hallucination va de pair avec d'effrayants cauchemars.*

à travers ses œuvres certains phénomènes psychologiques. Dans ses bandes dessinées, on voit ainsi de nombreux visionnaires, faux et authentiques. Des fous, faux et authentiques également. Des utopistes, pour lesquels l'utopie constitue une forme de vie ou un moyen pour atteindre leurs objectifs, parfois des plus vils. On y voit aussi des personnages qui vivent ou survivent, l'esprit aveuglé, et d'autres encore qui expriment au plus haut point leurs désirs, honorables ou condamnables, sans tenir compte des conséquences.

Au sens strict, l'hallucination désigne une perception fausse de faits ou d'objets n'existant pas. Ainsi, dans *Blade Runner*, les répliquants pensent qu'ils sont humains. Et cela sans que leurs créateurs ne leur fassent prendre aucune drogue ! Des souvenirs suffisent à leur y faire penser, ce qui est encore plus machiavélique. On trouve aussi cette idée de l'hallucination liée à la mémoire dans *Cent Ans de solitude*. Le réalisme magique, aux notes tragiques, de ce chef-d'œuvre de Gabriel García Márquez a été d'ailleurs une source d'inspiration pour Manara : il reprend le nom du village imaginaire du roman, Macondo, dans *HP & Giuseppe Bergman : La Route de Macondo*. Dans cette œuvre, l'aventurier, Giuseppe Bergman, entreprend des voyages hallucinants, afin d'échapper à sa morne vie quotidienne. On assiste d'ailleurs à une scène inquiétante au cours de cette histoire. C'est celle où l'élégant HP (Hugo Pratt) est victime d'une hallucination : un vieil Indien se transforme ainsi, vignette après vignette, en arbre. Tout confirme que, si certaines choses – personnes ou faits – ne peuvent se produire dans la réalité, tout devient possible dans un monde imaginaire.

Manara a illustré des centaines de voyages. Au-delà de l'aventure physique, il s'agit de voyages ne menant nulle part, et où l'hallucination joue un rôle essentiel, entraînant le lecteur dans l'univers propre au dessinateur italien. Au cours de son périple, HP rencontre, affronte, aide ou encore évite des personnages délirants. C'est le cas de la jeune Ipsy de *Revoir les étoiles* : cette poupée à l'esprit dérangé s'identifie automatiquement aux images qu'elle regarde dans un livre. Le jugement prononcé par Picasso, Fellini, Pratt et Mastroianni n'est-il pas une véritable hallucination (qui se révélera fausse) ?

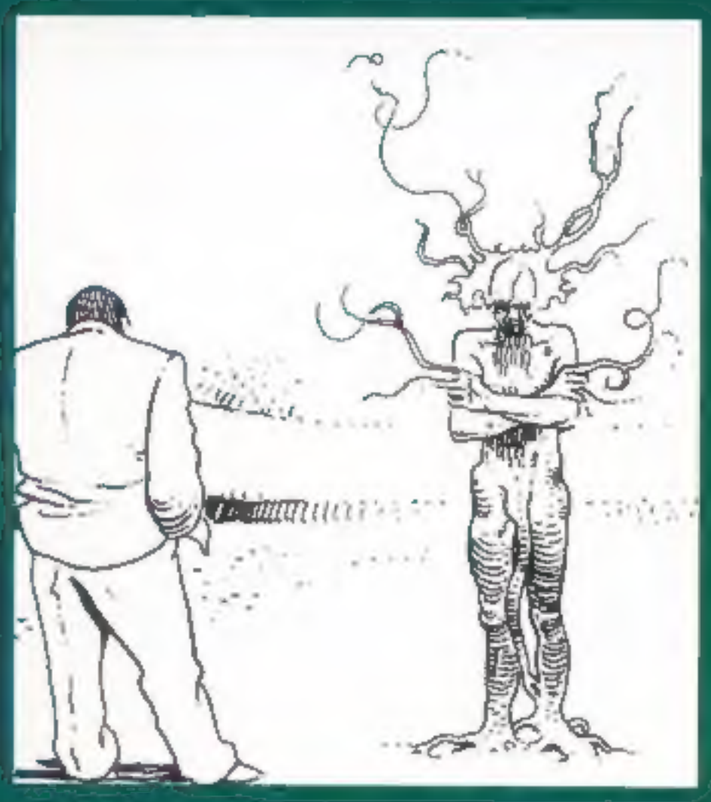
Manara est un génie qui s'imprègne de l'œuvre d'autres génies. Il emprunte ainsi à son ami le scénariste chilien Alejandro Jodorowsky l'art de l'hallucination surréaliste : la psychomagie. Cet art a pour principe, notamment, d'affirmer que

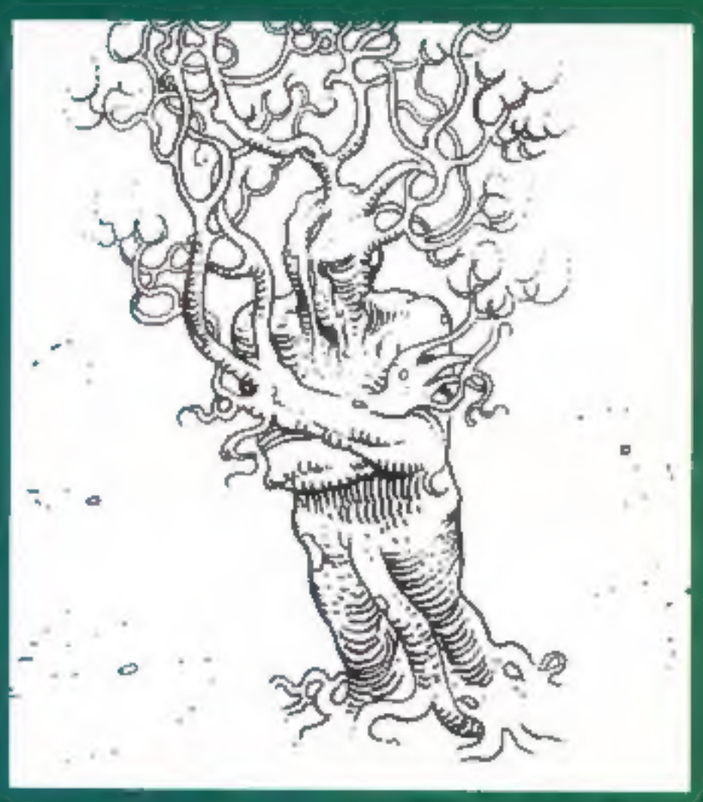
la réalité n'est pas scientifique : « Le but de l'art est, déclare ce chaman qu'est Jodorowsky, de soigner car, s'il ne soigne pas, ce n'est pas de l'art ».
Par ailleurs, Manara, grand maître de l'art érotique, donne un caractère hallucinogène au labyrinthe des passions humaines. Le quatrième tome du *Déclic* est sans doute sa bande dessinée érotique la plus délirante. On y voit la séduisante Miel en train de lécher le perfide professeur de physique, devenu invisible grâce à un parfum étrange. Et peut-être n'est-ce pas totalement une hallucination de Miel ?
Manara va encore plus loin, en abordant à plusieurs reprises, et de manière très directe, le thème des drogues, qui provoquent les hallucinations les plus dangereuses chez l'homme. Ainsi, dans « Le Maître de Venise », l'un des tomes de *HP & Giuseppe Bergman*, HP découvre ce qu'est une hallucination en inhalant le « délicieux Yopo » offert par une tribu indienne : « Mes chers sujets vont maintenant vous offrir un fortifiant qui vous permettra de récupérer après cette journée fatigante ». Après en avoir sniffé une forte dose, HP, dans un état second, rêve qu'il fait irruption dans le vagin d'une femme splendide. La scène se transforme en cauchemar où se mêlent violence, cannibalisme et sexe. Il y a cependant beaucoup d'humour dans cette hallucination provoquant cette étonnante excursion. Dans « La Route de Macondo », l'effet de la drogue apparaît de manière beaucoup plus dure. Giuseppe Bergman croise en effet un toxicomane en état de manque (« Il faut que j'achète une dose ! » crie-t-il), tandis que son corps douloureux se déforme peu à peu, devenant une véritable loque humaine. Mais Bergman n'éprouve pas de pitié devant lui…

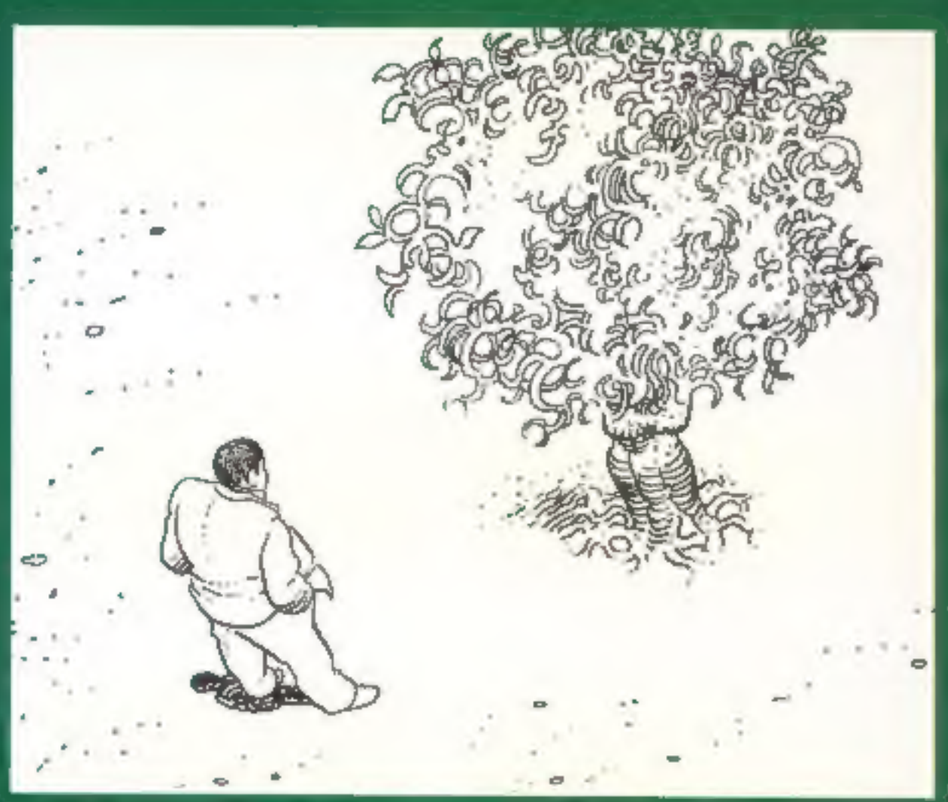
*Bergman ne peut plus contrôler son corps, complètement soumis à son esprit dérangé.*

*La mère de la « grande asperge » n'est pas terrienne. Elle vient de Tannhaüser, et elle ne ressemble pas à un être humain. Son physique n'a rien à voir avec celui, sublime, de sa fille, la seule humaine à avoir échappé à la manipulation génétique.*

*Les Indiens n'ont pas de place dans notre monde, les Blancs les ayant presque tous massacrés à l'époque de la colonisation, lors de batailles sanglantes. L'esprit indien, cependant, survivra toujours car c'est celui de la nature.*







# HISTOIRE

L'intérêt de Manara pour l'histoire transparaît dans toutes ses créations. L'important pour l'artiste est pourtant d'aller au-delà du discours officiel et du récit conventionnel. Son but ? Trouver un sens avec sensibilité, c'est-à-dire expliquer pourquoi nous sommes ce que nous sommes grâce à ses dessins.
Manara est un homme cultivé, et cette culture influence profondément tout son travail créatif. S'il est connu comme un maître de la bande dessinée érotique – étiquette parfaite pour commercialiser son œuvre –, il serait toutefois injuste de ne voir que cela en lui. Son œuvre est aussi le fruit d'une réflexion intègre, sincère, intellectuelle et profonde sur l'histoire et sur certains événements en particulier.
Depuis quarante ans, Manara ne cesse en effet de récrire des épisodes de l'histoire à travers son travail artistique.
Déjà dans les années 1970, la finesse de son analyse de l'histoire et des personnalités qui l'ont marquée apparaissait de manière manifeste. Dans un but clairement didactique, il a participé, en 1975, à la série *La Parola alla Giuria*, d'après un scénario de Mino Milani, pour *Il Corriere dei Ragazzi*, un magazine destiné aux enfants. Manara et Milani proposaient aux lecteurs de jouer à juger de grands personnages historiques. George Armstrong Custer, le célèbre général de cavalerie américain qui s'était distingué pendant la guerre de Sécession et les guerres indiennes, fut ainsi convoqué devant ce tribunal. Alfred Nobel, l'inventeur et chimiste suédois qui a instauré les prix prestigieux portant son nom, est aussi passé par là. Hélène, la belle princesse de la mythologie grecque, qui provoqua la fameuse guerre de Troie, n'y échappa pas non plus.

Au cours de la même décennie, Manara a également participé à d'autres travaux dans lesquels l'histoire jouait un rôle primordial. En 1976, il a travaillé pour les éditions Larousse, dessinant des épisodes dans *L'Histoire de France en bandes dessinées* et dans *La Découverte*

*L'Antiquité grecque et romaine est une grande source d'inspiration pour Manara. Sa bande dessinée* La Métamorphose *de Lucius est ainsi une version très personnelle d'un texte classique, écrit par Apulée.*

*La découverte du Nouveau Monde est un thème qui passionne Manara.*

*En 1989,* Il Messaggero *a publié un numéro spécial pour célébrer le bicentenaire de la Révolution française, avec des dessins de Manara et des textes de Giuseppe Galasso.*

*Au XIXe siècle, le goût pour l'exploration a atteint son apogée : les aventuriers, les commerçants et les scientifiques sillonnaient la planète. Les écrivains, eux, ont trouvé dans ces voyages une source d'inspiration, et certains romans d'aventures sont aujourd'hui des classiques. Ainsi, Manara s'est inspiré des « Voyages de Gulliver » (1721), de Jonathan Swift, pour créer « Gulliveriana ».*

Un certain nombre d'auteurs, comme Jules Verne, R. L. Stevenson, Herman Melville ou Emilio Salgari, font voyager le lecteur : ils l'entraînent vers de lointaines contrées inhospitalières, où les personnages doivent survivre au milieu d'une nature hostile pleine d'animaux sauvages, et échapper à des pirates sanguinaires. L'aventure à l'état pur ! C'est précisément cela que prétend rechercher Giuseppe Bergman, le personnage de la série créée par Milo Manara. Pour Bergman, la vie citadine et quotidienne empêche aujourd'hui toute possibilité d'aventure. Aussi décide-t-il de laisser tout cela derrière lui afin de débuter une nouvelle vie, pleine d'aventures. Les albums avec Bergman permettent à Manara de s'interroger sur l'aventure et sur son sens. Le dessinateur a pris comme modèle les grands romans d'aventures du XIXe siècle, mais il en propose une nouvelle version.

*Avec* Gulliveriana, *Manara rend hommage aux grands auteurs de romans d'aventures, mais, en même temps, il transgresse les règles de ce genre littéraire en choisissant un personnage féminin.*

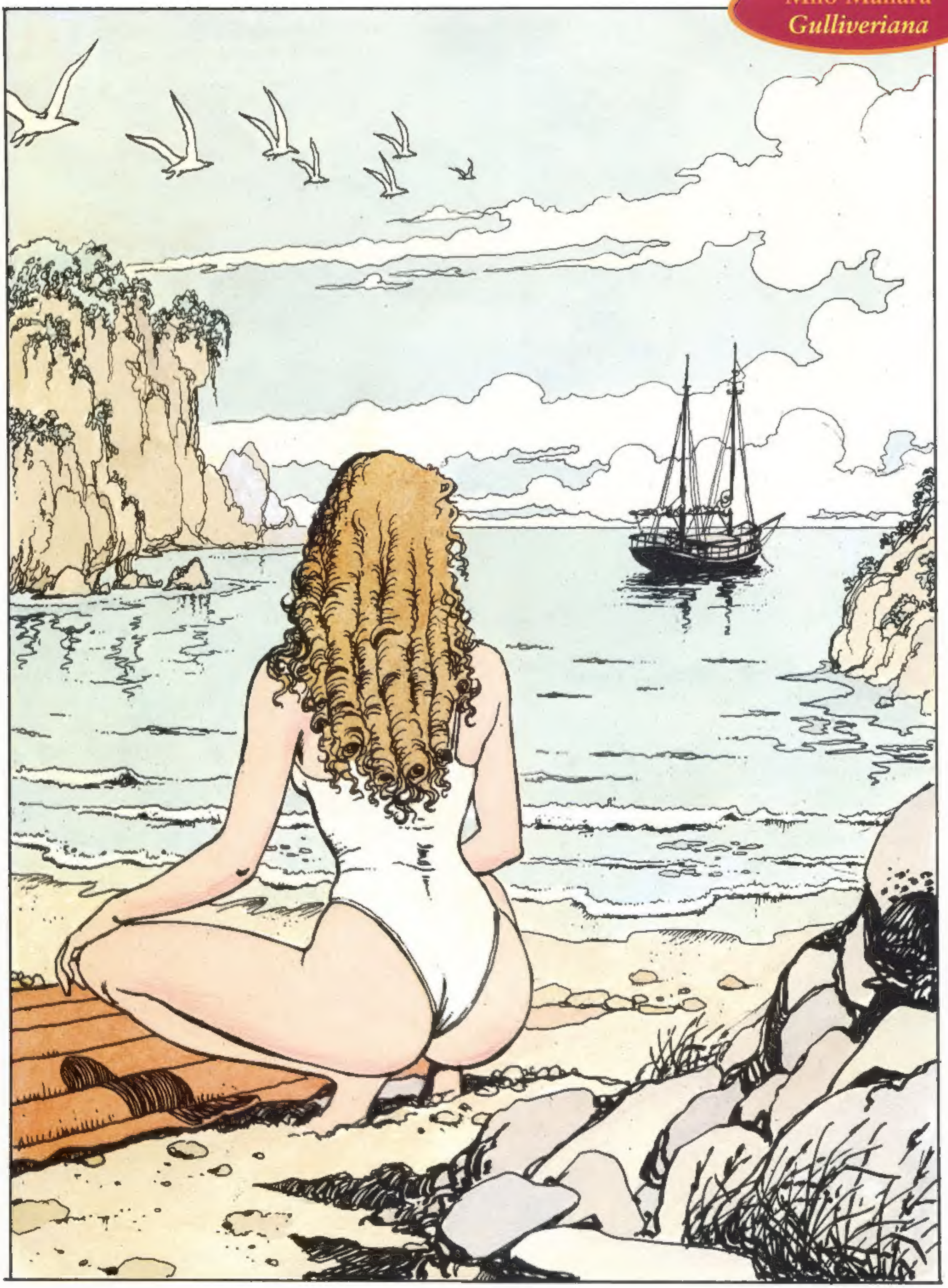
*Gulliveriana, suivant les traces de Gulliver, va vivre une histoire à mi-chemin entre le rêve et le cauchemar. Elle est prête à partir à la découverte de mondes jusque-là inconnus. Mais l'exotisme peut parfois se révéler dangereux...*

Ainsi dans *Gulliveriana*, bande dessinée qui s'inspire directement des *Voyages de Gulliver*, de Jonathan Swift, le personnage principal est une jeune femme. Ce changement n'est pas seulement lié au plaisir de Manara à dessiner de belles femmes. Il lui permet aussi de donner un caractère moderne et transgressif à un genre dominé par les personnages masculins. Manara conserve la dimension existentialiste de l'œuvre originale : on retrouve ainsi l'opposition grand/petit qui montre à quel point les choses sont relatives. Il situe aussi l'action à notre époque, ajoutant ainsi une pointe d'humour et d'espièglerie. Dans cette œuvre, Manara n'évite pas non plus (délibérément) le lieu commun, puisque l'histoire est déclenchée par la curiosité d'une femme. Le récit est agréable et distrayant. *Gulliveriana* est une œuvre dans laquelle le trait de Manara est net et mûr. Il réussit ainsi à dessiner avec légèreté certaines scènes d'une complexité baroque, comme celle du défilé, où les jambes de Gulliveriana font office d'arc de triomphe. Cette œuvre a été réalisée pour le magazine de voyage italien *Gulliver*.

## En fin de compte, l'aventurière malgré elle réussit à revenir à son point de départ.

*Peu de temps avant d'être surprise par une violente tempête qui va changer sa vie, Gulliveriana prend plaisir à lire l'un des plus grands romans d'aventures de la littérature universelle :* Les Voyages de Gulliver, *de Jonathan Swift.*

Milo Manara
*Gulliveriana*



QUEL DRÔLE DE BATEAU... IL EST ANCRÉ LÀ DEPUIS UNE SEMAINE...

IL N'Y A JAMAIS PERSONNE À BORD... BIZARRE. VRAIMENT BIZARRE. SI C'ÉTAIT LE MIEN, JE NE L'ABANDONNERAIS PAS AINSI !

DE TOUTE FAÇON, C'EST TOUJOURS PAREIL. IL DOIT APPARTENIR À QUELQUE VIEUX GÂTEUX PLEIN AUX AS QUI N'A SANS DOUTE MÊME PAS ENVIE DE L'UTILISER...

QUAND ON POSSÈDE TOUT, ON NE SAIT MÊME PLUS EN JOUIR... SI CE BATEAU ÉTAIT À MOI...

PAS LA PEINE DE S'ÉNERVER. JE VAIS PRENDRE LE MATELAS ET ALLER BRONZER NUE EN PLEINE MER...

À suivre

*Le courage féminin et la menace indienne sont deux élements importants d'*Un été indien

Christophe Colomb, le découvreur du Nouveau Monde. Il s'agit de *Christophe Colomb*, qui fut publié en Italie chez Mondadori et en France chez Himalaya en 1991.
Manara s'est beaucoup intéressé à la découverte de l'Amérique, pour dénoncer les conséquences du massacre des peuples autochtones et la disparition de leur civilisation. Avec Hugo Pratt, il a illustré aussi deux histoires magnifiques sur ce thème : *Un été indien* (1987) et *El Gaucho* (1995), qui évoquent la cruauté de la colonisation

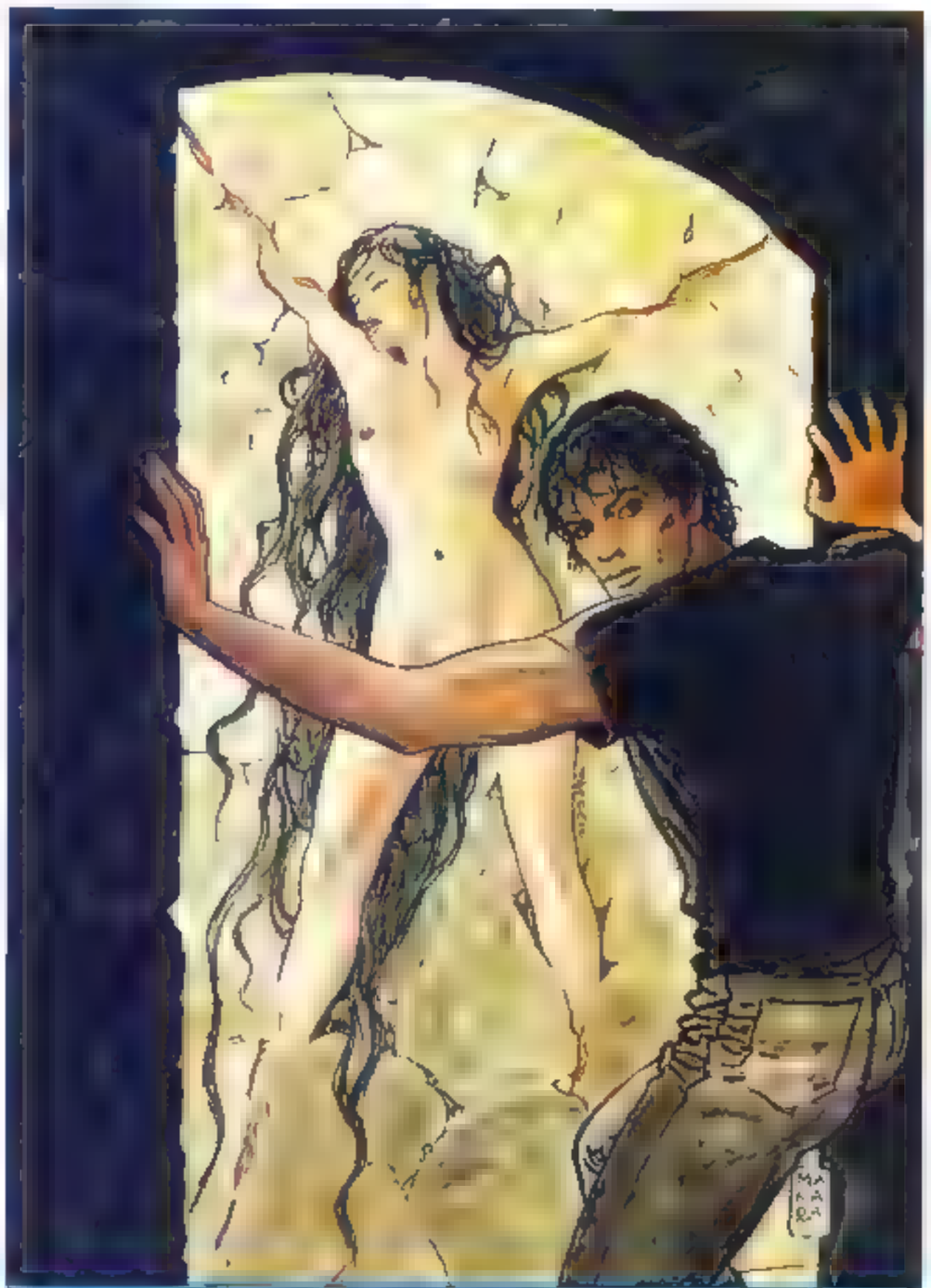
*Le cinema a souvent présenté les Indiens comme les mechants dans l'histoire de la colonisation, mais* Un été indien *apporte une vision moins manichéenne.*

*du monde en bandes dessinées*. À la fin des années 1970, il a commencé à collaborer avec le journaliste italien Enzo Biagi à *La Storia d'Italia a fumetti* (éd. Mondadori), racontant en plusieurs volumes l'histoire de l'Italie. Toujours avec Biagi, Manara a illustré, un autre ouvrage historique, consacré à

américaine. Le dessinateur italien s'est intéressé également aux mythes et aux légendes du monde. Au milieu des années 1990, il a illustré aussi *Le Songe d'Œngus*, de Giordano Berti, adaptation moderne d'une légende celtique. *La Métamorphose de Lucius* est une autre adaptation très originale des *Métamorphoses*, le grand roman d'Apulée (II^e^ siècle ap. J.-C.), appelé aussi *L'Âne d'or*. Dans cette bande dessinée, c'est une potion magique aux effets imprévus qui déclenche l'histoire.

# LES ŒUVRES

## LES AVENTURES AFRICAINES DE GIUSEPPE BERGMAN

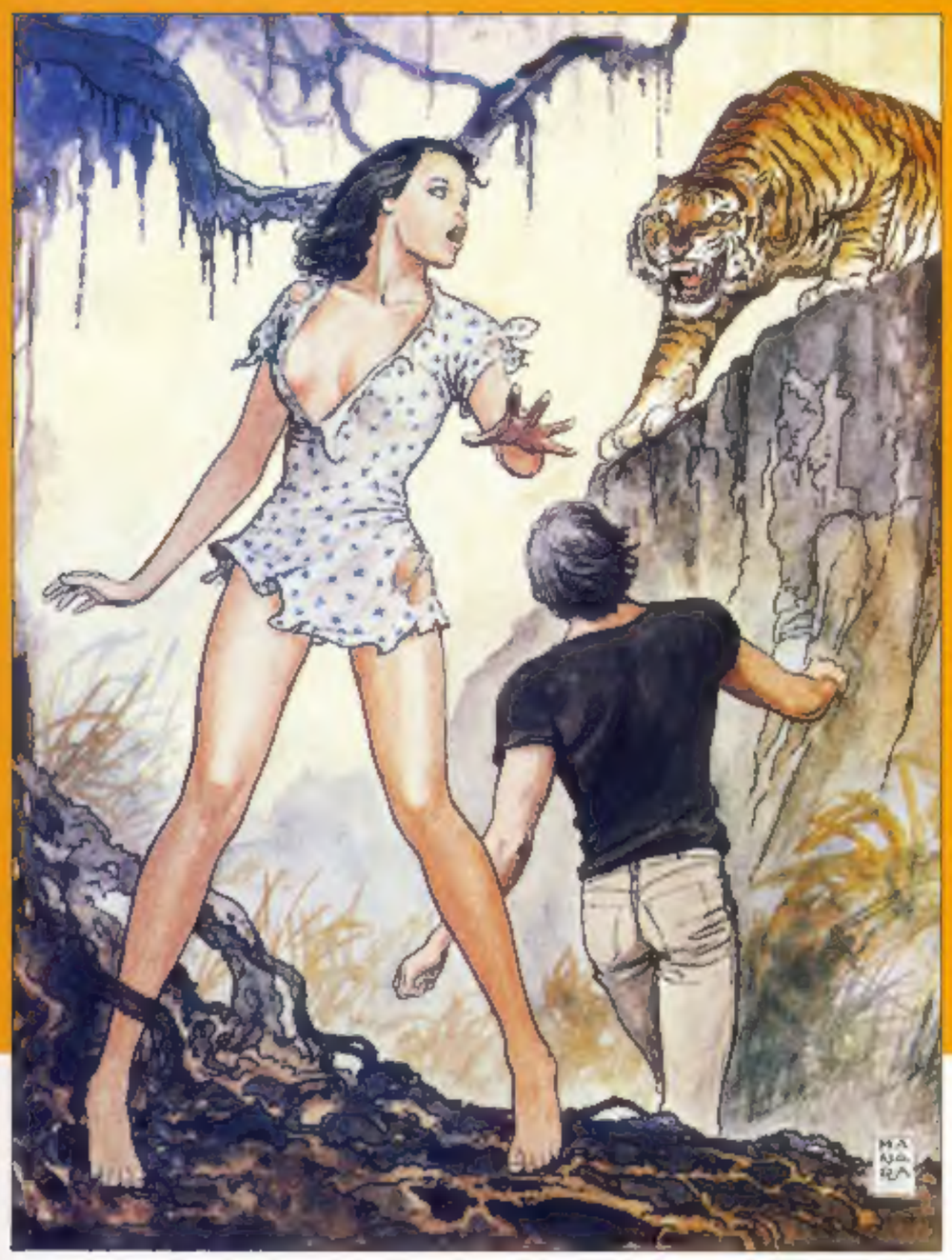


*Le personnage dessiné par Manara, Giuseppe Bergman, qui est son alter ego, a un physique avantageux qui le rend irrésistible. Il ressemble à un acteur très connu: Alain Delon, peut-être !*

*Les Aventures africaines de Giuseppe Bergman* comportaient, à l'origine, deux parties. La première, « Un auteur en quête de six personnages », reprend, en les inversant, les termes du titre de la célèbre pièce de théâtre italienne de Pirandello. La seconde s'intitule « Jour de colère ». Toutefois, comme pour la plupart des aventures de Giuseppe Bergman, divisées en chapitres, chaque histoire a donné naissance, selon les éditions, à différents albums, liés les uns aux autres.

*Les Aventures africaines* révèlent les remarquables capacités graphiques de Manara. Son but n'est pas, cependant, de faire étalage de son talent, mais plutôt d'explorer le langage de la bande dessinée en cherchant toujours à renforcer par le dessin le sens de la narration. On voit parfois dans certaines vignettes des scènes bigarrées et baroques. Et puis dans d'autres, la puissance minimaliste de la ligne, utilisée par l'artiste,

*La forêt est une métaphore de la vie. Nous désirons la connaître davantage, mais la prudence s'impose car le danger n'est jamais loin, prêt à bondir sur sa proie. En Afrique, terre qui a vu naître l'homme, c'est toujours la nature qui fixe les règles du jeu. Un véritable paradis pour un héros voulant sauver son héroïne.*



pour exprimer « plus avec moins », selon le principe de l'architecte rationaliste allemand Mies van der Rohe.
L'œuvre est construite comme une sorte de *road movie* se déroulant en Afrique ; et elle débute, précisément, par le tournage imaginaire d'un film. Fiction et réalité s'y mêlent comme dans les films de Hitchcock : le grand maître du suspense joue toujours habilement avec la vérité et le mensonge, l'innocence et la culpabilité.
Dans cette bande dessinée, Giuseppe Bergman rencontre beaucoup de personnages ; ils jouent tous un rôle important et enrichissent le récit en multipliant les intrigues. En quête de l'aventure véritable, Giuseppe Bergman se rend compte qu'il existe de nombreuses personnes dont le destin est de vivre des aventures. Mais contrairement à lui, l'aventure fait partie de la nature de ces personnes, alors que lui la cherche de manière artificielle. C'est comme s'il s'agissait de suivre un scénario établi à l'avance pour combler le grand vide de son existence.
Dans cette bande dessinée, Milo Manara a cherché – et il y est parvenu – à donner une suite à *HP et Giuseppe Bergman.* C'est vraiment l'œuvre qui marque le début de sa série d'albums la plus personnelle et la plus créative. Et d'ailleurs à ce sujet, l'auteur a confié dans un entretien : « J'ai essayé de créer une histoire comportant plusieurs niveaux de lecture. On peut y voir un simple récit d'aventures, mais aussi une analyse, pas trop rigoureuse, de l'aventure et de ses mécanismes, ou encore une tentative de réflexion sur le rapport complexe existant entre la fuite et l'engagement, entre les choses lues et les choses vécues, entre la réalité et l'imagination, entre la vie et les bandes dessinées. »

*Lou-Lou ne sait pas jouer, mais elle va devoir se lancer. Pour cela, il faudra qu'elle porte un décolleté vraiment très plongeant.*

*Le soleil est ardent dans le désert. Cette femme qui avance lentement à dos de chameau protege sa tête de la chaleur, mais pas ses seins.*

# LOU-LOU

## UNE CENDRILLON MODERNE

**TELLE UNE CENDRILLON MODERNE, LOU-LOU MÈNE UNE VIE HUMBLE ET, COMME LE PERSONNAGE DU CONTE DE CHARLES PERRAULT, ELLE SAIT ÉGALEMENT COUDRE.**

Lou-Lou est en réalité une simple couturière. Elle apparaît dans les deux parties de *Les Aventures africaines de Giuseppe Bergman*, où elle apporte une tenue à l'actrice d'un film, bientôt en tournage. Comme pour Cendrillon, le destin et la magie vont se mêler et transformer sa vie, jusque-là terne et grise, en une existence riche et mouvementée. Lou-Lou, cependant, ne rencontre pas un prince charmant dans un château, car Giuseppe Bergman est l'antithèse du prince charmant. Elle découvre plutôt un monde dans lequel les mauvais traitements subis par les hommes et les femmes rappellent les brimades infligées à Cendrillon par sa marâtre et ses deux demi-sœurs. Au cours de son aventure africaine, Lou-Lou va danser comme Cendrillon, dans le conte de fées. Mais cette fois-ci, c'est avec un leader africain, ressemblant à Bob Marley, ce qui n'est pas un hasard. La musique d'ambiance n'est pas pour autant du reggae, au grand étonnement de Bergman, mais un tango romantique et passionné.

*Lou-Lou est une femme magnifique, mais elle n'avait jamais pensé que quelqu'un la choisirait pour en faire l'héroïne d'une aventure. Elle ne s'en croit pas capable, mais son destin est écrit. Elle semble fragile. Pourtant, elle se montrera forte lorsqu'il lui faudra franchir des obstacles.*

Lou-Lou est une jeune fille simple que le destin met à l'épreuve.

Lou-Lou est entraînée dans un tourbillon de situations délirantes qu'elle accepte. La raison ? Non pas son propre désir, mais le manque de temps pour penser. Autre raison ? Comme le rappelle la perfide mademoiselle S. Ambrogio, Lou-Lou doit se contenter de faire tout « ce qui est écrit dans le scénario ». Lou-Lou se révolte finalement comme elle le ferait si elle avait été un être réel, on voit Lou-Lou se rebeller dans la dernière scène contre son créateur, qui peut être le vrai (c'est-à-dire Manara) ou le fictif (le scénariste de l'histoire qui fait partie aussi des personnages). Lou-Lou incarne ainsi la force de la simplicité et de la nature féminines. La fragilité de Lou-Lou ne deviendra plus ainsi qu'une prudente apparence.

MANARA

LA FAUTE
MAIS OUI, ÇA
CAUSE DE CE
AU ENSORCELE!
ARS ONT
UAND JE L'AI
Z, OUSTE,
CHAPEAU
TTES!

OH, OUI, JE ME SENS LIBRE, MAINTENANT! JE PEUX DESCENDRE À TERRE EN TOUTE TRANQUILLITÉ!

BIEN SÛR, TU SAIS LE CAS TU FAIS, ALEARDO... JE VOULAIS SEULEMENT TE DIRE QUE J'AI ENTENDU CERTAINES CHOSES PAS TROP FLATTEUSES SUR LE COMPTE DU SIEUR BERTIL...

JE SAIS QU'IL EST ACCUSÉ DE CORRUPTION, MAIS TOUT LE POUVOIR EST CORROMPU, DANS LE MONDE ENTIER

CLAUDIA, CLAUDIA! TU ES TROP NAÏVE! CELA FAIT PARTIE DE TON CHARME, D'AILLEURS...

IL Y A PEUT-ÊTRE ENCORE DES GENS HONNÊTES, MÊME CHEZ LES POLITICIENS...

OUI, OUI, SUIS SÛRE! MA TERRE VIVENT SEMBLA

Altaya
www.altaya.fr
M 09299 - 16 - F: 11,99 € - EY